

**PENERAPAN MODEL *ROLE PLAYING*
DENGAN METODE *BRAINSTORMING* UNTUK MENINGKATKAN
HASIL BELAJAR PADA PEMBELAJARAN AKUNTANSI
KELAS XI SMK NEGERI 1 SURAKARTA**



SKRIPSI

Oleh:

Siti Nur Halimah

K7412167

**FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS SEBELAS MARET
SURAKARTA
September 2016**

PERNYATAAN KEASLIAN TULISAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini

Nama : Siti Nur Halimah
NIM : K7412167
Program Studi : Pendidikan Akuntansi

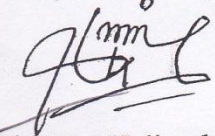
menyatakan bahwa skripsi saya yang berjudul **“PENERAPAN MODEL *ROLE PLAYING* DENGAN METODE *BRAINSTORMING* UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR PADA PEMBELAJARAN AKUNTANSI KELAS XI SMK NEGERI 1 SURAKARTA”** ini benar-benar merupakan hasil karya saya sendiri. Selain itu, sumber informasi yang dikutip dari penulis lain telah disebutkan dalam teks dan dicantumkan dalam daftar pustaka.

Apabila pada kemudian hari terbukti atau dapat dibuktikan skripsi ini hasil jiplakan, saya bersedia menerima sanksi atas perbuatan saya.

Surakarta, September 2016

Yang membuat pernyataan




Siti Nur Halimah

**PENERAPAN MODEL *ROLE PLAYING*
DENGAN METODE *BRAINSTORMING* UNTUK MENINGKATKAN
HASIL BELAJAR PADA PEMBELAJARAN AKUNTANSI
KELAS XI SMK NEGERI 1 SURAKARTA**

**Oleh :
SITI NUR HALIMAH
K7412167**

**Skripsi
Diajukan untuk memenuhi salah satu persyaratan mendapatkan gelar
Sarjana Pendidikan pada Program Studi Pendidikan Ekonomi BKK
Pendidikan Akuntansi**

**FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS SEBELAS MARET
SURAKARTA
September 2016**

PERSETUJUAN

Nama : Siti Nur Halimah
NIM : K7412167
Judul skripsi : Penerapan Model *Role Playing* dengan Metode *Brainstorming* untuk Meningkatkan Hasil Belajar pada Pembelajaran Akuntansi Kelas XI SMK Negeri 1 Surakarta

Skripsi ini telah disetujui untuk dipertahankan di hadapan Tim Penguji Skripsi Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Sebelas Maret Surakarta.

Persetujuan Pembimbing

Pembimbing I,



Dr. Sudiyanto, M.Pd

NIP 195702171981091001

Pembimbing II,



Binti Muchsini, S.Pd, M.Pd, M.Si

NIP 1979092720130201

PENGESAHAN SKRIPSI

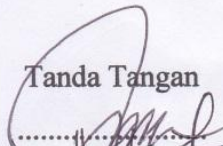

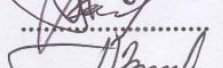
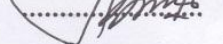
Nama : Siti Nur Halimah
 NIM : K7412167
 Judul skripsi : Penerapan Model *Role Playing* dengan Metode *Brainstorming* untuk Meningkatkan Hasil Belajar pada Pembelajaran Akuntansi Kelas XI SMK Negeri 1 Surakarta.

Skripsi ini telah dipertahankan di hadapan Tim Penguji Skripsi Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Sebelas Maret Surakarta pada hari Selasa, 27 September 2016 dengan hasil LULUS dan revisi maksimal 2 (dua) bulan.

Skripsi telah direvisi dan mendapat persetujuan dari tim penguji.

Persetujuan hasil revisi oleh Tim Penguji :

Nama Penguji	
Ketua	: Dra. Sri Witurachmi, MM
Sekretaris	: Nurhasan Hamidi, SE, M.Sc, Ak, CA
Anggota I	: Dr. Sudiyanto, M.Pd
Anggota II	: Binti Muchsini, S.Pd., M.Pd., M.Si

Tanda Tangan	Tanggal
	11/10-2016
	10/10-2016
	6/10-2016
	6/10-2016

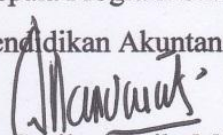
Skripsi disahkan oleh Kepala Program Studi Pendidikan Akuntansi pada

Hari : Jumat
 Tanggal : 14 Oktober 2016

Mengesahkan



Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan
 Universitas Sebelas Maret,
 Prof. Dr. Joko Nurkamto, M.Pd.
 NIP.196101241987021001

Kepala Program Studi
 Pendidikan Akuntansi

 Dr. Susilaningih, M.Bus
 NIP.195905301986032001

MOTTO

Allah tidak membebani seseorang itu melainkan
sesuai dengan kesanggupannya (Q.S Al-Baqarah : 286)

Jika kamu tidak menyukai sesuatu, ubahlah
Tapi jika kamu tidak bisa mengubahnya,
Ubahlah cara berfikirmu tentang hal itu (Tere Liye)

Langkahkan kaki dan jangan kembali
Buang semua penyesalan yang terlewat
Hadapi meski sulit
Karena itu satu-satunya pilihan terbaik

Menunda suatu pekerjaan bukan karena malas
Tapi karena takut gagal akan hasilnya
Ketakutan itu yang harus dibuang
Jika dibiarkan, waktu tidak akan membuat semuanya indah

PERSEMBAHAN

Skripsi ini saya persembahkan untuk :

Bapak dan Ibu

“Terima kasih atas doa dan usaha kerasnya dalam mendidikku agar menjadi orang yang lebih baik dan berguna untuk agama, keluarga dan masyarakat. Doaku semoga Allah membalas kebaikan kalian yang selama ini memberikan kasih sayang yang tiada hentinya”

Kakak dan Adik

“Terima kasih atas dukungan yang diberikan selama ini dan sudah menemani setiap hari dalam menerima keluh kesah selama penyusunan skripsi”

Sahabat dan Teman-Teman Seangkatan

“Terima kasih sudah memberikan semangat dan selalu menasehati, serta mendoakanku supaya cepat menyusul pendadaran”

Guru-guru SMK Negeri 1 Surakarta

“Terima kasih atas bantuan ilmunya, motivasi, serta doa yang selama ini untuk saya dari masuk kuliah di UNS hingga menjadi sarjana. Jasa kalian tidak akan pernah saya lupakan”

KATA PENGANTAR

Puji syukur penulis panjatkan ke hadirat Allah SWT, karena telah memberikan rahmat dan karunia-Nya berupa ilmu, kesehatan, dan keselamatan. Atas kehendak-Nya penulis dapat menyelesaikan skripsi dengan judul **"PENERAPAN MODEL *ROLE PLAYING* DENGAN METODE *BRAINSTORMING* UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR PADA PEMBELAJARAN AKUNTANSI KELAS XI SMK NEGERI 1 SURAKARTA"**.

Skripsi ini disusun untuk memenuhi sebagian persyaratan untuk mendapatkan gelar Sarjana pada Program Studi Pendidikan Akuntansi, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Sebelas Maret Surakarta. Penulis menyadari bahwa terselesaikannya skripsi ini tidak terlepas dari bantuan, bimbingan, dan pengarahan dari berbagai pihak. Untuk itu, penulis menyampaikan terima kasih kepada :

1. Prof. Dr. Joko Nurkamto, M.Pd., Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Sebelas Maret Surakarta.
2. Dr. Susilaningih, M.Bus., Kepala Program Studi Pendidikan Akuntansi, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Sebelas Maret Surakarta.
3. Dr. Sudiyanto, M.Pd., selaku Pembimbing I, yang selalu sabar memberikan bimbingan dalam menyelesaikan skripsi ini.
4. Binti Muchsini, S.Pd, M.Pd, M.Si., selaku Pembimbing II dan Pembimbing Akademik, yang telah memberikan motivasi dan pengarahan dalam penyusunan skripsi ini.
5. Drs. Rohmad, M.Pd., Kepala SMK Negeri 1 Surakarta, yang telah memberikan izin untuk melakukan penelitian di sekolah tersebut.
6. Ariyani, S.Pd., selaku guru mata pelajaran Akuntansi SMK Negeri 1 Surakarta, yang telah memberikan bimbingan dan bantuan dalam penelitian.
7. Para siswa kelas XI Akuntansi 2 SMK Negeri 1 Surakarta, yang telah berpartisipasi dalam pelaksanaan penelitian ini.

Penulis menyadari bahwa skripsi ini masih jauh dari sempurna dengan adanya keterbatasan yang penulis miliki. Meskipun demikian, penulis berharap semoga skripsi ini bermanfaat bagi pembaca dan pengembangan ilmu.

Surakarta, September 2016

Penulis,

DAFTAR ISI

	Halaman
HALAMAN JUDUL	i
HALAMAN PERNYATAAN	ii
HALAMAN PENGAJUAN	iii
HALAMAN PERSETUJUAN	iv
HALAMAN PENGESAHAN	v
HALAMAN ABSTRAK	vi
HALAMAN MOTTO	viii
HALAMAN PERSEMBAHAN	ix
KATA PENGANTAR	x
DAFTAR ISI	xii
DAFTAR GAMBAR	xv
DAFTAR TABEL	xvi
DAFTAR LAMPIRAN	xvii
 BAB I PENDAHULUAN	
A. Latar Belakang Masalah	1
B. Rumusan Masalah	3
C. Tujuan Penelitian	3
D. Manfaat Penelitian	4
 BAB II KAJIAN PUSTAKA, KERANGKA BERPIKIR, DAN HIPOTESIS TINDAKAN	
A. Kajian Pustaka	6
1. Model Role Playing Dengan Metode Brainstorming	6
a. Pengertian Model Role Playing Dengan Metode Brainstorming....	6
b. Manfaat Model Role Playing Dengan Metode Brainstorming	7
c. Kelebihan Dan Kekurangan Model Role Playing Dengan Metode Brainstorming	9
d. Karakteristik Model Role Playing Dengan Metode Brainstorming..	10
e. Proses Model Role Playing Dengan Metode Brainstorming	12

2. Hasil Belajar.....	17
a. Pengertian Hasil Belajar.....	17
b. Jenis-Jenis Hasil Belajar.....	17
c. Faktor Yang Mempengaruhi Hasil Belajar	19
d. Cara Mengukur Hasil Belajar.....	20
3. Pembelajaran Akuntansi.....	22
a. Pengertian Pembelajaran Akuntansi.....	22
b. Fungsi Dan Tujuan Pembelajaran Akuntansi.....	24
c. Proses Pembelajaran Akuntansi.....	24
B. Kerangka Berpikir.....	28
C. Hipotesis Tindakan.....	30

BAB III METODOLOGI PENELITIAN

A. Tempat Dan Waktu Penelitian.....	31
B. Pendekatan Penelitian.....	32
C. Subjek Penelitian.....	33
D. Data dan Sumber Data.....	33
E. Teknik Pengumpulan Data.....	34
F. Teknik Uji Validitas Data.....	35
G. Teknik Analisis Data.....	35
H. Indikator Kinerja Penelitian.....	36
I. Prosedur Penelitian.....	38

BAB IV HASIL TINDAKAN DAN PEMBAHASAN

A. Hasil Tindakan	
1. Data Pratindakan	41
2. Hasil Tindakan Siklus I	47
3. Hasil Tindakan Siklus II	61
4. Perbandingan Hasil Tindakan	73
B. Pembahasan	77

BAB V SIMPULAN, IMPLIKASI, DAN SARAN

A. Simpulan	84
B. Implikasi	85
C. Saran	87
DAFTAR PUSTAKA	88
LAMPIRAN	91

DAFTAR TABEL

Tabel	Halaman
1. Hasil Ketuntasan Ranah Kognitif Siswa Prasiklus.....	40
2. Hasil Ketuntasan Ranah Afektif Prasiklus	41
3. Hasil Ketuntasan Ranah Psikomotorik Prasiklus	43
4. Hasil Ketuntasan Ranah Kognitif Siswa Siklus I	53
5. Hasil Ketuntasan Ranah Afektif Siklus I	54
6. Hasil Ketuntasan Ranah Psikomotorik Siklus I	55
7. Hasil Ketuntasan Ranah Kognitif Siswa Siklus II	66
8. Hasil Ketuntasan Ranah Afektif Siklus II	67
9. Hasil Ketuntasan Ranah Psikomotorik Siklus II	69
10. Perbandingan Hasil Belajar	79

DAFTAR GAMBAR

Gambar	Halaman
1. Bagan Kerangka Berpikir	27
2. Diagram Ketuntasan Ranah Kognitif Prasiklus	40
3. Diagram Ketuntasan Ranah Afektif Prasiklus	42
4. Diagram Ketuntasan Ranah Psikomotorik Prasiklus	43
5. Diagram Hasil Ketuntasan Prasiklus	44
6. Diagram Ketuntasan Ranah Kognitif Siklus I	53
7. Diagram Ketuntasan Ranah Afektif Siklus I	55
8. Diagram Ketuntasan Ranah Psikomotorik Siklus I	56
9. Diagram Hasil Ketuntasan Siklus I	57
10. Diagram Ketuntasan Ranah Kognitif Siklus II	67
11. Diagram Ketuntasan Ranah Afektif Siklus II	68
12. Diagram Ketuntasan Ranah Psikomotorik Siklus II	69
13. Diagram Hasil Ketuntasan Siklus II	70
14. Diagram Perbandingan Ketuntasan Prasiklus dan Siklus I	72
15. Diagram Perbandingan Ketuntasan Siklus I dan Siklus II	74
16. Diagram Perbandingan Ketuntasan Tiap Siklus	74

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran	Halaman
1. Silabus Pembelajaran	88
2. Kisi-Kisi Lembar Observasi Afektif Siswa	91
3. Kisi-Kisi Lembar Observasi Psikomotorik Siswa	93
4. Lembar Observasi Afektif Siswa	95
5. Lembar Observasi Psikomotorik Siswa	97
6. Lembar Validasi Observasi Afektif Siswa	100
7. Lembar Validasi Observasi Psikomotorik Siswa	103
8. Lembar Observasi Kinerja Guru	106
9. Hasil Evaluasi Kognitif Siswa Prasiklus	116
10. Hasil Observasi Afektif Siswa Prasiklus	117
11. Hasil Observasi Psikomotorik Siswa Prasiklus	120
12. Foto Pembelajaran pada Prasiklus	124
13. Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Siklus I	125
14. Daftar Presensi Siswa Siklus I	139
15. Contoh Catatan Hasil Diskusi Siklus I	141
16. Kisi-Kisi Soal Evaluasi Siklus I	143
17. Soal Evaluasi Siklus I	147
18. Rubrik Penilaian Siklus I	150
19. Lembar Validasi Tes Evaluasi Siklus I	152
20. Bukti Hasil Pekerjaan Siswa pada Siklus I	155
21. Data Hasil Belajar Ranah Kognitif Siswa Siklus I	159
22. Data Hasil Observasi Ranah Afektif Siswa Siklus I	160
23. Data Hasil Observasi Ranah Psikomotorik Siswa Siklus I	163
24. Foto Pembelajaran pada Siklus I	167
25. Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Siklus II	169
26. Daftar Presensi Siswa Siklus II	188

27. Contoh Catatan Hasil Diskusi Siklus II	190
28. Kisi-Kisi Soal Evaluasi Siklus II	193
29. Soal Evaluasi Siklus II	196
30. Rubrik Penilaian Siklus II	199
31. Lembar Validasi Tes Evaluasi Siklus II	201
32. Bukti Hasil Pekerjaan Siswa pada Siklus II	204
33. Data Hasil Belajar Ranah Kognitif Siswa Siklus II	208
34. Data Hasil Observasi Ranah Afektif Siswa Siklus II	209
35. Data Hasil Observasi Ranah Psikomotorik Siswa Siklus II	212
36. Foto Pembelajaran pada Siklus II	216
37. Surat Permohonan Izin Penyusunan Skripsi	219
38. Surat Keputusan Dekan FKIP tentang Izin Penyusunan Skripsi	220
39. Surat Permohonan Izin Penelitian	221
40. Surat Keterangan Pelaksanaan Penelitian	224
41. Logbook Penelitian	225